



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

KodeFox adalah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang *computer software* atau biasanya dikenal sebagai *software house* yang bekerja membuat aplikasi berbasis *web* atau *mobile* sesuai dengan *requirement* yang diberikan oleh *client*. Aplikasi dibuat menggunakan teknologi modern dengan standar internasional, sesuai dengan *tagline*-nya yaitu “Crafting World Class Software”. Beberapa teknologi yang digunakan oleh KodeFox adalah React, React Native, Typescript, Node.js, Prisma, Apollo, dan GraphQL (KodeFox, 2020).

Perusahaan utama atau *headquarter* dari KodeFox didirikan pada November, 2015 dan berlokasi di Palo Alto, California, Amerika (KodeFox, 2020). Pada tahun 2016, Paul Sturmer selaku CEO dan Simon Sturmer selaku CTO dari KodeFox mengembangkan sayap perusahaan secara internasional dengan membuka anak perusahaan, salah satunya di Indonesia. Perusahaan terkait beralamat di Skystar Ventures *coworking space*, Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower Lt.11, Jl. Boulevard Raya Gading Serpong, Banten.



Gambar 2.1 Logo KodeFox

Sumber: KodeFox, 2020

Selain menyediakan jasa pembuatan *software*, KodeFox juga menyediakan beberapa jasa lain seperti:

1. Jasa CTO bagi *startup* atau perusahaan yang masih belum memiliki CTO (KodeFox, 2020).
2. *Technology training* bagi perusahaan yang ingin mengadaptasi teknologi modern (KodeFox, 2020).
3. Konsultasi terkait keinginan untuk mengubah teknologi menjadi lebih modern yang sesuai dengan keadaan perusahaan (KodeFox, 2020).

KodeFox melakukan *hiring* melalui *bootcamp* yang secara langsung dilatih oleh Simon Sturmer sendiri selaku CTO. Beliau memiliki pengalaman menggunakan Javascript selama 15 tahun dan pengalaman bekerja di beberapa perusahaan ternama seperti Facebook sebagai *software engineer* dan Google sebagai *senior software engineer* (Sturmer, 2020). *Bootcamp* yang biasanya dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan, terdiri dari rangkaian pembelajaran terkait teknologi yang digunakan pada KodeFox dan pengerjaan proyek akhir.

Pada tahun 2013, pembelajaran yang diberikan selama *bootcamp* dilakukan secara langsung (*live session*), namun semenjak Simon Sturmer kembali menetap di Amerika Serikat, sebagian besar pembelajaran diberikan melalui video pada platform YouTube dan diselingi dengan pembelajaran *live session* yang dibimbing oleh *senior software engineer* atau secara *online* oleh Simon sendiri. Setelah melakukan pembelajaran, anggota *bootcamp* akan mengimplementasikan seluruh pembelajaran yang telah diperoleh melalui proyek akhir. Pengerjaan proyek akhir tersebut akan menentukan apakah calon *software engineer* diterima sebagai bagian dari KodeFox.

Berikut merupakan beberapa proyek yang telah ditangani oleh KodeFox:

1. HuddleFire

Aplikasi untuk membagikan *event*, seperti Facebook *event* yang memungkinkan pengguna untuk membuat *event* secara *online* maupun *offline*, kemudian mengajak pengguna lain untuk bergabung menjadi *participant* dan memilih jadwal yang cocok sesuai dengan preferensi masing-masing (KodeFox, 2020).

2. Sellflow

Aplikasi *ecommerce* berbasis *mobile* yang terintegrasi dengan Shopify sehingga dapat memberikan fitur aplikasi *mobile* yang maksimal dengan mudah kepada para pemilik toko *online*. Aplikasi ini disediakan secara gratis (*open-source*), mendukung *internationalisation*, dapat diubah sesuai dengan kebutuhan, dan sudah terintegrasi dengan Apple Pay (KodeFox, 2020).

3. mySmartfren

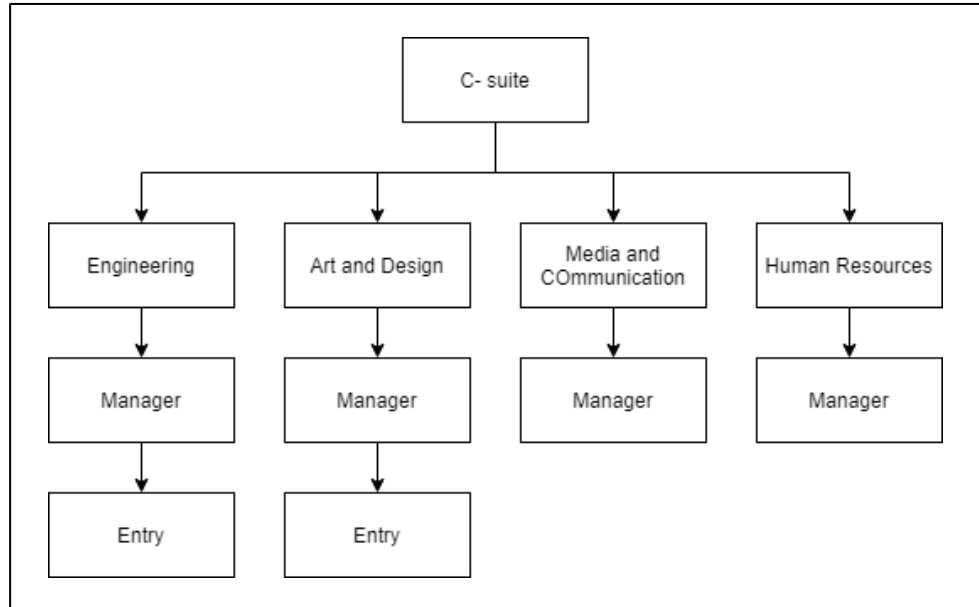
Aplikasi berbasis *mobile* untuk perusahaan Smartfren yang dapat membantu pengguna untuk mengecek saldo, membeli paket data, dan melakukan transaksi secara *online* (KodeFox, 2020).

4. MarketWurks

Aplikasi berbasis *mobile* dan *web* yang digunakan untuk mengelola *farmers market*, yaitu pasar bagi para petani untuk menjual produk hasil pertanian atau perkebunan mereka secara langsung ke konsumen. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna di beberapa negara seperti Amerika Serikat, Kanada, Britania Raya, dan Australia (KodeFox, 2020).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan terlampir dalam Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi KodeFox

Sumber: KodeFox, 2020

Posisi paling tinggi pada perusahaan adalah *C-suite* yang mencakup *executive-level managers* dalam perusahaan yakni Chief Executive Officer (CEO) dan Chief Technology Officer (CTO). Kemudian *C-suite* akan berinteraksi dengan setiap divisi secara langsung. Setiap divisi dikepalai oleh seorang *manager* untuk setiap bidang terkait. Untuk beberapa divisi yang memerlukan banyak sumber daya, yakni Divisi Engineering dan Divisi Art and Design, *manager* dibantu oleh anggota-anggota divisi terkait dalam menjalankan tugas. Divisi Engineering saat ini terdiri atas 26 orang, sementara Divisi Art and Design terdiri dari 1 orang.